

IKT-plan Bønes skole



Utarbeidet av skolens IKT-gruppe, vår 2019.

Revidert høst 20

Innhold

Digital kompetanse som grunnleggende ferdighet.....	3
Hva er digitale ferdigheter?.....	3
Ferdighetsområder i digitale ferdigheter:.....	3
Skolens digitale plattformer	4
Skolens mål for digitale plattformer	5
Digitale verktøy til støtte for læring	6
PC-tetthet og tilgjengelighet	7
Kompetanseheving i personalet.....	8
Relevant kompetanseheving	8
Kompetansehevingstiltak 2019 - 2020	9
Rolle- og ansvarsfordeling	9
Rektors rolle	9
Lærerens rolle.....	10
Elevens rolle	10
VEDLEGG 1 - NYTTIGE LENKER/RESSURSER:	11
VEDLEGG 2 - MATRISE - Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet.....	12

Digital kompetanse som grunnleggende ferdighet

I det samfunnet vi lever i og den fremtiden elevene blir en del av, er digitale verktøy en selvfølge. Skolen skal forberede og ruste elevene til å bli aktive samfunnsborgere og arbeidstakere.

Informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) og digitale verktøy er stadig i utvikling og endringene skjer fort. Det krever at vi som skole jevnlig må oppdatere oss på utviklingen og våre planer. Senter for IKT i utdanningen hjelper oss med denne jobben og i arbeidet med utvikling av elevenes digitale kompetanse (www.iktplan.no).

Skolen skal legge til rette for å støtte elevenes utvikling av de fem grunnleggende ferdighetene gjennom hele opplæringsløpet. Læreplanverket definerer fem grunnleggende ferdigheter: lesing, skriving, regning, muntlige og digitale ferdigheter.

Hva er digitale ferdigheter?

«Digitale ferdigheter vil si å innhente og behandle informasjon, være kreativ og skapende med digitale ressurser, og å kommunisere og samhandle med andre i digitale omgivelser. Det innebærer å kunne bruke digitale ressurser hensiktsmessig og forsvarlig for å løse oppgaver. Digitale ferdigheter innebærer også å utvikle digital dømmekraft ved å tilegne seg kunnskap og gode strategier for nettbruk».

(Fra rammeverk for grunnleggende ferdigheter, Utdanningsdirektoratet 9.3.2016)

Den digitale kartleggingsprøven på slutten av 4. trinn gir en indikasjon på hvordan arbeidet ligger an. Kartleggingsprøven tar utgangspunkt i læreplanens definisjoner og kompetansemål som involverer digitale ferdigheter. Prøven inkluderer oppgaver fra alle de fem ferdighetsområdene:

- o bruke og forstå
- o finne og behandle
- o produsere og bearbeide
- o kommunisere og samhandle
- o utøve digital dømmekraft

Ferdighetsområder i digitale ferdigheter:

Bruke og forstå innebærer å kunne bruke og navigere på digitale ressurser i og utenfor nettverk og ivareta informasjons- og datasikkerhet. Digitale ressurser kan bl.a. være digitalt utstyr, programvare og digitale måleinstrumenter. Videre innebærer det å følge digitale

formkrav for å understreke og formidler budskap ved bruk av effekter, bilder, lyd, illustrasjoner, tabeller, overskrifter og punkter.

Finne og behandle innebærer å tilegne seg, behandle, tolke og vurdere informasjon fra digitale kilder, utøve kildekritikk og bruke kildehenvisning. Informasjon fra digitale kilder kan være informasjon fra tekst, lyd, bilde, video, symboler, interaktive elementer eller rådata fra registreringer og observasjoner.

Produsere og bearbeide innebærer å være kreativ og skapende med bruk av digitale ressurser. Dette innebærer å lage digitale produkter ved hjelp av digitale ressurser, enten ved nyskaping eller videreutvikling og gjenbruk.

Kommunisere og samhandle innebærer å kunne bruke digitale ressurser for kommunikasjon og samhandling. Digital samhandling innebærer bruk av digitale ressurser til planlegging, organisering og gjennomføring av læringsarbeid sammen med andre, for eksempel gjennom samskriving og deling.

Utøve digital dømmekraft innebærer å følge regler for personvern og vise hensyn til andre på nett. Det handler om å bruke strategier for å unngå uønskede hendelser og å vise evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier.

På IKTplan.no er de ulike områdene innenfor digital kompetanse delt inn i tre nivåer, hva de ulike nivåene handler om og hvordan skolen kan jobbe slik at elevene utvikler sine kompetanser på hvert nivå innenfor de ulike områdene. <https://www.iktplan.no/>

Skolens digitale plattformer

Elever i bergensskolen har tilgang til læringsplattformene Gsuite EDU, Microsoft 365 og It's learning.

Gsuite for utdanning er en samling med nettbaserte verktøy for elevens læring og til hjelp for lærers undervisning og læringsaktiviteter. Eksempler er G-mail, G-disk, Google docs, Google Meet og Google classroom. For å logge på Gsuite bruker elever "navn@bergensskolen.com" og lærere "brukernavn@bergensskolen.com".

Microsoft 365 er den skybaserte støtte- og samhandlingsplattformen fra Microsoft, som gir tilgang til Microsoft-produktene, samhandlingstjenester, sky-lagring og nye applikasjoner. Eksempler er apper som word, excel, powerpoint, OneNote, SharePoint, Teams, Sway og Forms. Elever i bergensskolen kan laste ned og installere Microsoft pakken på privat PC. Elever som skal installere Microsoftpakken logger inn med “brukernavn@bergensskolen.no” og logger deretter på med FEIDE. Ansatte logger på med og passord fra adm.nettet (“brukernavn@bergen.kommune.no”). Elever og ansatte i bergensskolen vil til enhver tid ha “Alltid oppdatert Microsoft 365”, men har hver sine områder. Ansatte på Bønes kan derfor ikke tilrettelegge for pedagogisk bruk av Microsoft 365 i samhandling med elevene slik vi gjør i Gsuite EDU.

Its learning er en digital læringsplattform utviklet av det norske selskapet itslearning AS og særlig tilpasset samhandling og undervisning i blant annet grunnskolen. Denne plattformen skal fortsatt brukes av bergensskolene, men skolene står altså fritt til omfanget. Itsl skal fortsatt brukes ifm publisering av arbeidsplaner fra trinnene på hjemmesiden.

Etat for skole legger ikke føringer til hvilke digitale ressurser dere velger å bruke i elevenes læringsarbeid. Det er skolens ledelse og lærernes didaktiske vurdering av de godkjente digitale ressursene som avgjør hva skolen velger å bruke. Skolen står derfor fritt til å bruke Gsuite EDU fremfor Itslearning, hvis dere finner dette mer formålstjenlig å bruke i elevenes læringsarbeid.

Skolens mål for digitale plattformer

Bønes skole har utarbeidet egne mål for bruk av digitale plattformer ved skolen, slik at vi kan kvalitetssikre hva elevene behersker innenfor digitale læringsplattformer på de ulike trinn.

Etter 2.trinn:

Eleven kan logge seg på digitale plattformer og finne faget til sin gruppe/trinn. Eleven kan finne og benytte seg av ressurser som er gjort tilgjengelig i elevens fag. Eleven kan besvare en oppgave. Eleven kan opprette enkel mappestruktur der ulike elevarbeid kan lagres. Eleven kan gi ulike dokumenter navn.

Etter 4.trinn:

Eleven kan besvare oppgaver og levere lekser ved hjelp av digitale plattformer. Eleven kan laste opp filer og svare på tester på digitale plattformer. Eleven kan lese og svare på meldinger. Elever kan kommunisere muntlig med medelever og lærere ved hjelp av digitale plattformer. Eleven kan utvide mappestrukturen til å gjelde flere fag. Eleven kan gi dokumenter navn og søke opp disse på den digitale plattformen.

Etter 7.trinn:

Eleven kan lese inn, lagre og levere en lydfil. Eleven kan bruke digitale plattformer å samarbeide med andre elever i gruppearbeid. Eleven kan redigere dokumenter. Eleven kan opprette og bruke en utvidet og oversiktlig mappestruktur til elevarbeid og kan søke opp disse på den digitale plattformen

Digitale verktøy til støtte for læring

På Bønes skole vektlegger vi systematisk bruk av digitale verktøy i undervisningen. Høsten 2018 økte vi satsingen på dette området. Det er blant annet gjort investeringer i utstyr for å tilrettelegge for økt bruk av digitale verktøy.

I vårt arbeid med digitale verktøy som støtte for læring, har vi valgt å legge spesielt vekt på bruk av digitale verktøy til støtte i leseopplæringen ved hjelp av programmene Aski Raski og kommunens program for lese- og skrivestøtte, Intowords.

STL+ er en metode i lese og skriveopplæringen. STL+ står for *skrive seg til lesing* (læring) med lydstøtte. Elevene skriver i skriveprogram med et lyd støttende program som lyderer og leser opp ferdige ord og setninger.

Elevene på Bønes skole skal bli kjent med touch-metoden i løpet av de to første årene. Innen utgangen av 4. trinn har vi som mål at elevene anvender touch-metoden når de skriver.

Vi har lisensavtaler på følgende ressurser:

Digitale ressurser	Trinn
Salaby	Alle. Frikjøpt Bergen kommune

Elevkanalen	Alle. frikjøpt Bergen kommune
Kikora	Alle. frikjøpt Bergen kommune
Creaza	Alle. frikjøpt Bergen kommune
Aski Raski	1.-7.trinn
Kor Arti'	1.-7.trinn
Quest Tavle	1.-7.trinn
Multi Smart Øving	2./3./5./7.trinn
Volum nettressurs	1.-og 5.trinn
Multi tavle	2.-4./5.-7.trinn

PC-tetthet og tilgjengelighet

Ifølge byrådsavdelingen sin kommunale standard for tetthet av digitale enheter i skolene (i dette tilfellet ment som PC, Chromebook eller nettbrett) skal det i grunnskoler med 1.- 7. trinn være 1:4 digitale enheter per barn. (Plan for Smart oppvekst, Bergen kommune 2019)

På Bønes skole har vi høsten 2020

Mellomtrinnet 1:1 dekning

7.tr: 44 chromebooks

6.tr: 43 chromebooks

5.tr: 53 chromebooks

Småtrinnet 1:2 dekning

4.tr: 14 chromebooks/ 14 elevpc

3.tr: 25 chromebooks
2.tr: 25 chromebooks
1.tr 24 chromebooks

5 nettbrett: 2.trinn 3stk/ 3.trinn 2 stk

15 nye bærbare tavlepc'er plassert i klasserom med digital tavle.

Interaktive tavler i alle klasserom/ derav 13 nye SmartTV

Kompetanseheving i personalet

Digital kompetanse kan ses på som kunnskaper, ferdigheter, kreativitet og holdninger, som alle trenger for å kunne bruke digitale medier for læring og mestring i kunnskapssamfunnet. Det er viktig at barn og unge, men også ansatte og ledere besitter en slik kompetanse. Å arbeide med digitale verktøy sammen med barn og unge krever både teknisk og pedagogisk kompetanse. (Plan for smart oppvekst, Bergen kommune 2019.)

Relevant kompetanseheving

I 10-faktor medarbeiderundersøkelse høst 2018 ble faktor 7 - relevant kompetanseheving, valgt som definert utviklingsområde. Kompetanseheving innen IKT ble ønsket prioritert. Med relevant kompetanseheving menes alle typer læringstiltak, både på arbeidsplassen og utenfor, inkludert veiledning, kurs, hospitering og studier tilpasset oppgavene og faktiske behov på jobb (KS 10-faktor medarbeiderundersøkelse)

Suksesskriterier definert i pedagogisk personalet januar 2019

Oversikt over skolens tilgjengelige ressurser

Økt tilgang på digitalt utstyr og tilrettelegging for sambruk

Bruk av utviklingstid til kompetansehevingstiltak

Lærende møter, workshop og pedagogiske drypp

Felles forpliktelser for utprøving og bruk av IKT i undervisningen

Foreslåtte tiltak i pedagogisk personale januar 2019

Deling og læring av hverandre

Smågrupper med ulike ansvarsområder og med oppgaver tilknyttet kompetanseheving, veiledning bruk av digitale læringsressurser og verktøy

Definere mål og tidsramme for planlagt utvikling

Kartlegge skolens samlede kompetanse og utviklingsbehov

Kompetansehevingstiltak 2019 - 2020

Skolens IKT-plan. Planleggingsdag 09.09.19

Skolens IKT-plan. Avdelingsmøter 19.09.19

“Den digitale lærer” v/ Rune Krumsvik. Pedagogisk utviklingstid 12.11.19

Oppfølging av kurs med Krumsvik. Pedagogisk utviklingstid 19.11.19

Workshop IKT i undervisningen. Avdelingsmøter 21.11.19

“Nett for alle” v/Ludwig Sandell. Temadag for elever, ansatte og foresatte 26.11.19

Oppfølging av temadag med Sandell 03.12.19.

Workshop arbeid med nettvett i undervisningen. Avdelingsmøter 05.12.19

Workshop IKT i undervisningen. Avdelingsmøter 09.01.20

Skolens IKT-plan. Halv planleggingsdag 31.01.20

Workshop G-suite. Personalsamling 06.11.20

Pedagogiske drypp.

Rolle- og ansvarsfordeling

Rektors rolle

Rektor har overordnede ansvar for at IKT blir en integrert del av opplæringen i tråd med læreplanmål og Standard for digital kompetanse som grunnleggende ferdighet i bergensskolen.

Rektor har ansvar for velfunderte valg og prioriteringer i forhold til anskaffelse av utstyr og digitale ressurser.

Rektor har ansvar for at skolen har en IKT-ansvarlig.

Rektor har overordnet ansvar for kompetanseheving på skolen gjennom avsatt tid og bruk av gjennom ekstern og intern ekspertise, med utgangspunkt i skolens ståsted og avklarte utviklingsbehov.

Skoleledelsen skal legge til rette for profesjonelle læringsfellesskap som øker og forbedrer den enkeltes kompetanse slik at man over tid bedre kan ivareta sitt ansvar og sine oppgaver.

Skoleledelsen har ansvar for gjennomføring og oppfølging av kartleggingsprøve i digitale ferdigheter på 4. trinn

Lærerens rolle

Læreren deltar på kompetansehevingstiltak.

Læreren bidrar til intern kompetanseutvikling og profesjonelle læringsfellesskap.

Læreren bruker sin kompetanse til pedagogisk og didaktisk bruk av IKT i arbeid med fagene.

Læreren bruker sin kunnskap om hvordan IKT kan benyttes i arbeid med læringsmiljøet.

Læreren benytter sin kunnskap om hvordan IKT kan brukes som verktøy for inkludering og tilpasset opplæring.

Elevenes rolle

Eleven er aktiv og utforskende.

Eleven søker kunnskap om hvordan han skal bruke det digitale verktøyet i arbeidet sitt.

Eleven bruker sin kompetanse til å utnytte digitale ressursene til å fremme faglig og sosial kompetanse hos seg selv og andre.

Eleven bruker digitale ressurser på en måte som bidrar til et positivt læringsmiljø.

VEDLEGG 1 - NYTTIGE LENKER/RESSURSER:

Creaza.com	Brukes til å lage tegneserier, filmer, digitale historier, tankekart og presentasjoner. Logger inn med feide.
Bookcreator.com	Lage digitale bøker med tekst, bilder, lyd og video. Logg inn med feide.
Mentimeter.com	Digital quiz/meningsmåler.
Kahoot.it	Digital quiz.
Googledocs	Samskrivingsdokument - dokument, presentasjon eller regneark.
Iktforelever.no	Kurs i tekstbehandling, presentasjon, regneark, bildebehandling, filmredigering og internett og nettvett.
Iktipraksis.no	Her ligger det flere ulike digitale opplegg
Padlet.com	Oppslagstavle
Moava.org	Her finner du lenker til ulike nettsider.
Undervisningstips.com	Her finner du ulike opplegg til både fag og emner.
Chrome music lab	Her kan du lage og høre ulike rytmer og melodier.
Wordart.com	Lage ordskyer digitalt.
Sandefjordskolen.no	Her finner du ulike lenker.
Skrivehurtig.dk	Touch-metoden.
Typingstudy.com	Touch-metoden.
smartskolen.no	Her finner du ferdige notebookfiler.
oxfordowl.uk	Småbøker på engelsk.

https://scratch.mit.edu/	Programmere egne spill, animasjoner og fortellinger.
https://nrksuper.no/	Nyheter, serier og ulike videoer.
nrkskole.no	Undervisningsfilmer
spireserien.no	Undervisningstips, arbeidshefter osv.

VEDLEGG 2 - MATRISE - Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet

Bruke og forstå	
Nivå	Beskrivelse
1	Bruker enkel tekst- og bildeformatering og kjenner til noen digitale begreper. Lagrer arbeider på digitale ressurser og følger regler for å beskytte egen digital informasjon
2	Endrer innstillinger for tekst og bilder og bruker digitale begreper. Navigerer på ulike digitale ressurser og følger regler for å beskytte digitalt utstyr og informasjon.
3	Bruker digitale formkrav i egne tekster Navigerer på digitale ressurser i nettverk og beskytter eget digitalt utstyr og informasjon.
4	Følger digitale formkrav tilpasset situasjon og formål. Velger egnede digitale ressurser og har strategier for å beskytte digitalt utstyr og informasjon.
5	Velger og bruker digitale ressurser ut fra behov, digitale formkrav, arbeidsform og mottakere. Vurderer egen digital arbeidsprosess kritisk.

Finne og behandle	
Nivå	Beskrivelse
1	Gjør enkle søk for å finne informasjon i digitale kilder, og bruker informasjonen i egen læring. Kjenner til enkel digital kildebruk og opphavsrett.
2	Finner, lagrer og gjenfinder informasjon i digitale kilder og refererer til kildene.
3	Vurderer, organiserer og bruker informasjon fra digitale kilder hensiktsmessig og følger regler for opphavsrett.
4	Omformer og sammenstiller informasjon fra digitale kilder og vurderer kildene kritisk.
5	Tolker og vurderer informasjon fra ulike digitale kilder kritisk og forvalter opphavsrett på egne fremstillinger.

Produsere og bearbeide	
Nivå	Beskrivelse
1	Lager enkle digitale produkter. Arbeider og eksperimenterer med tekst, illustrasjoner, bilder og lyd.
2	Lager digitale produkter med ulike medietyper. Følger instruksjoner i utforming av produkter
3	Lager digitale produkter som kombinerer ulike medietyper. Bruker digitale ressurser til å lage modeller av produkter.
4	Lager og vurderer digitale produkter som kombinerer ulike medietyper. Velger digitale ressurser til å designe og utforme produkter.
5	Vurderer eget produkt, arbeidsprosess og foreslår forbedringer.

Kommunisere og samhandle	
Nivå	Beskrivelse
1	Bruker enkle digitale ressurser i kommunikasjon og samhandling.
2	Bruker og deler digitale produkter i kommunikasjon og samhandling.
3	Tilpasser kommunikasjonsform til digital ressurs. Deltar i ulike digitale samhandlingsprosesser.
4	Velger digital ressurs for kommunikasjon ut fra formål og mottaker. Velger digital samhandlingsressurs ut fra arbeidsform.
5	Velger og vurderer digital ressurs for kommunikasjon ut fra ulike faglige behov. Fyller ulike roller i en digital samhandlings- prosess.

Utøve digital dømmekraft	
Nivå	Beskrivelse
1	Følger regler for digital samhandling og personvern på nett.
2	Følger regler for personvern og viser hensyn til andre på nett.
3	Opptrer etisk og forsvarlig på nett, og bruker strategier for å unngå uønskete hendelser.
4	Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier.
5	Forvalter egen digital identitet og respekterer andres i tråd med gjeldende regelverk